

HIPERMEDIA

HIPERMEDIA

ES LA TECNOLOGÍA QUE NOS PERMITE ESTRUCTURAR LA INFORMACIÓN DE UNA MANERA NO-SECUENCIAL, A TRAVÉS DE NODOS INTERCONECTADOS POR ENLACES. LA INFORMACIÓN PRESENTADA EN ESTOS NODOS PODRÁ INTEGRAR DIFERENTES MEDIOS. (TEXTO, SONIDO, GRÁFICOS...)

HIPERTEXTO + MULTIMEDIA

HIPERTEXTO + HIPERMEDIA
MULTIMEDIA

EL DISEÑO DE SISTEMAS HIPERMEDIA O
HIPERDOCUMENTOS PUEDE SER ABARCADO
DESDE UNA DOBLE VERTIENTE:

DISEÑO DE **INFORMACIÓN**

DISEÑO DE
INFORMACIÓN

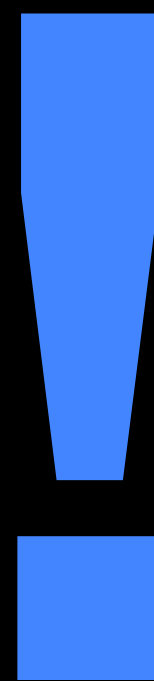
DISEÑO DE
NAVEGACIÓN

DISEÑO DE **INFORMACIÓN**

AQUEL QUE AYUDE AL USUARIO A ENCONTRAR LA INFORMACIÓN QUE
BUSCA DE LA FORMA MÁS FÁCIL, RÁPIDA Y CÓMODA POSIBLE

JE-RAR

QUI-ZAR



AUMENTANDO EL **TAMAÑO DE LOS TEXTOS** DE
MAYOR IMPORTANCIA (TÍTULOS, SUBTÍTULOS...)

AGRUPANDO LA **INFORMACIÓN** QUE ESTÉ
RELACIONADA.

UTILIZANDO **EFFECTOS TIPOGRÁFICOS** (NEGRITA, CURSIVA...) PARA ENFATIZAR CONTENIDOS.

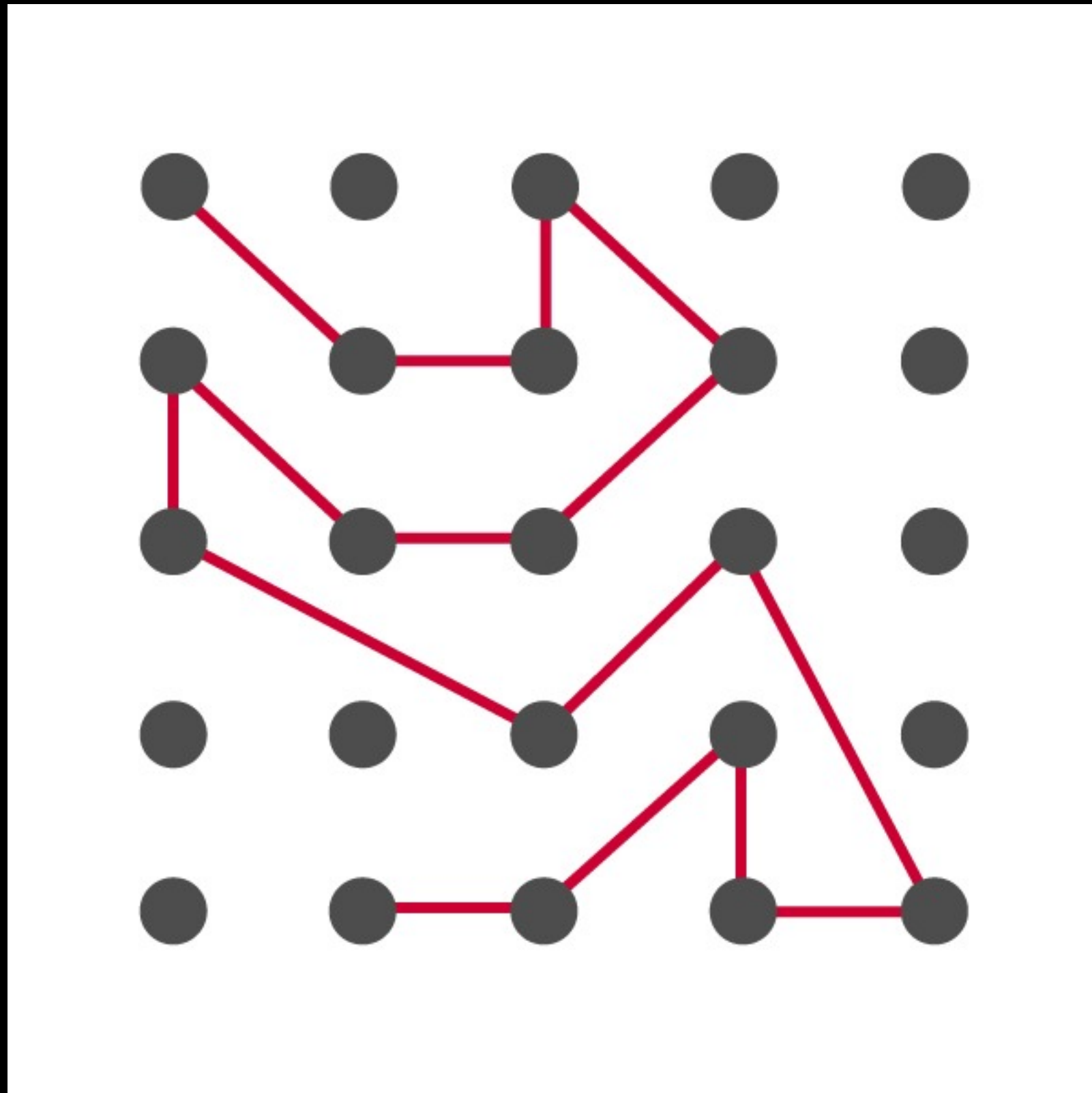
UTILIZANDO EL **CONTRASTE EN EL COLOR** PARA
DISCRIMINAR Y DISTRIBUIR INFORMACIONES.

POSICIONANDO LA INFORMACIÓN MÁS
RELEVANTE EN **ZONAS VISUALES SUPERIORES.**

DISEÑO DE **NAVEGACIÓN**

ELEMENTOS DE INTERACCIÓN ENTRE EL USUARIO Y
EL SISTEMA

**NAVEGAR
POR INTERNET**



* UN DOCUMENTO DIGITAL SE PUEDE LEER DE MANERA NO SECUENCIAL O MULTISECUENCIAL.

LA **INTERACCIÓN USUARIO-HIPERMEDIA** DEBE
PODER REALIZARSE CON LA **MENOR CARGA**
COGNITIVA PARA EL USUARIO, POR LO QUE SE
RECOMIENDA:

EVITAR LA SOBRECARGA MEMORÍSTICA:
LA LEY DEL $5(+/-)2$

EL USUARIO DEBE PODER PREDECIR LA
RESPUESTA DEL SISTEMA ANTE SU ACCIÓN:
RÓTULOS DESCRIPTIVOS

SE DEBE OFRECER ASISTENCIA AL USUARIO EN
PROCESOS DE INTERACCIÓN COMPLEJOS
(FORMULARIOS, ETC...).

LOS MENSAJES DE ERROR DEBEN SER
EXPLICADOS DE FORMA CLARA Y
NO ALARMISTA.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

escuela e.[ad]

cameras

escuela

arquitectura

diseño gráfico

diseño industrial

historia

modo de estudio

ámbito y extensión

cuerpo docente

ramos

noticias

links

ramos

noticias

links

ramos

noticias

links

visión poética

modo de estudio

travesías

ciudad abierta

taller inicial, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

presentación arquitectura 1, 2, 3, 4, 5

construcción 1, 2, 3, 4, 5

amereida 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

cultura del cuerpo 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

programas de estudios

mallá curricular

perfil del arquitecto

travesías realizadas

acreditación de la carrera

taller inicial, 3, 4, 5, 6, 7

presentación diseño gráfico 1, 2, 3, 4

construcción 1, 2, 3, 4

amereida 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

cultura del cuerpo 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

matemática 1, 2, 3

programas de estudios

mallá curricular

perfil del diseñador industrial

travesías realizadas

taller de prototipos

diseño de celebraciones

taller inicial, 3, 4, 5, 6, 7

presentación diseño industrial 1, 2, 3, 4

construcción 1, 2, 3, 4

amereida 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

cultura del cuerpo 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

matemática 1, 2, 3

programas de estudios

mallá curricular

perfil del diseñador gráfico

travesías realizadas

taller de investigaciones gráficas (TIG)

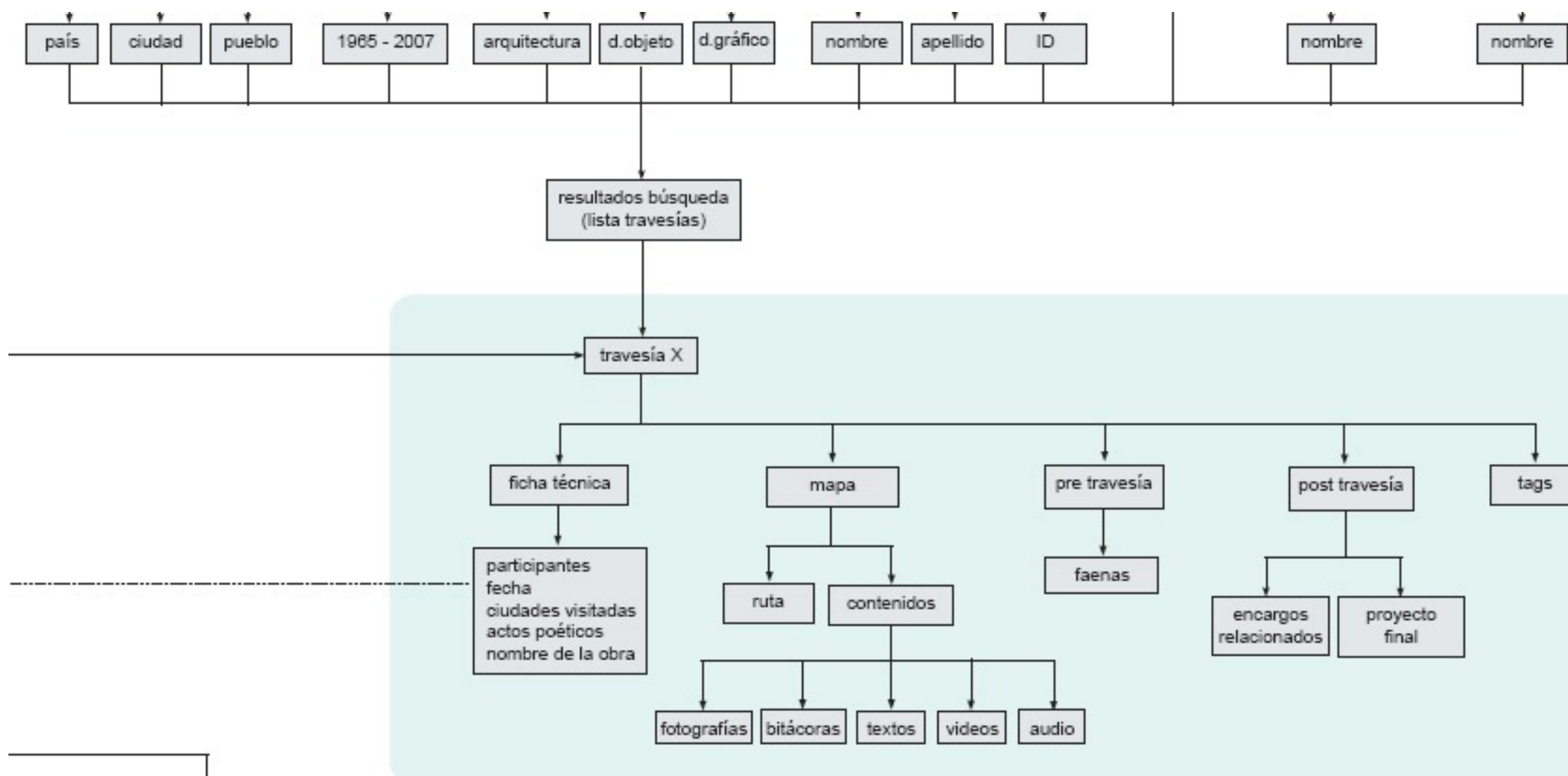
taller de ediciones

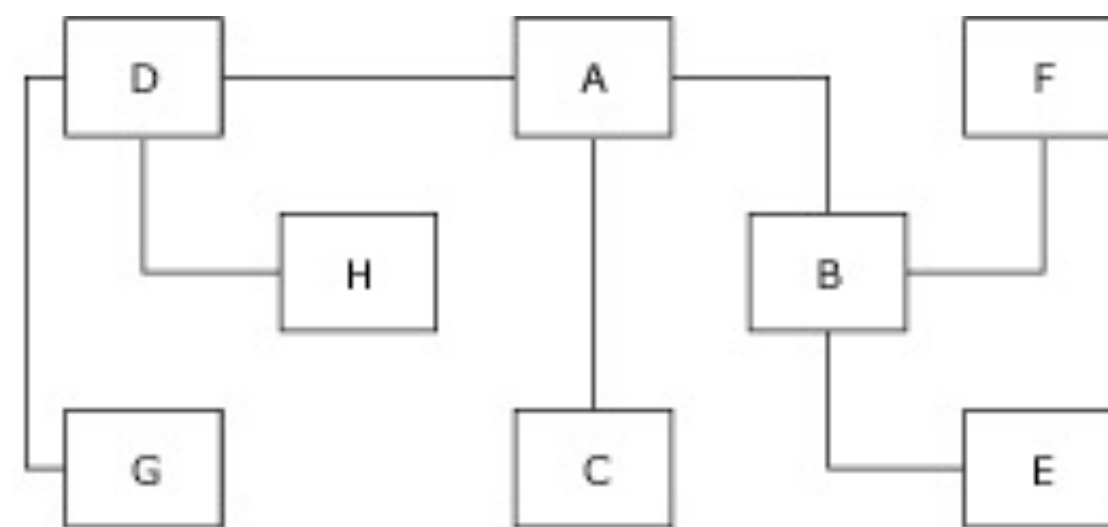
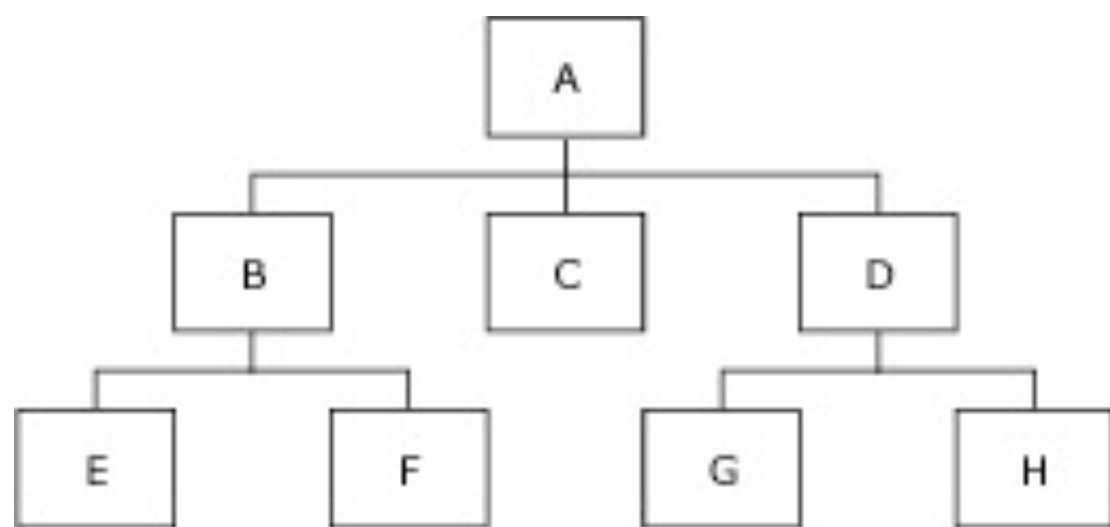
visión poética

modo de estudio

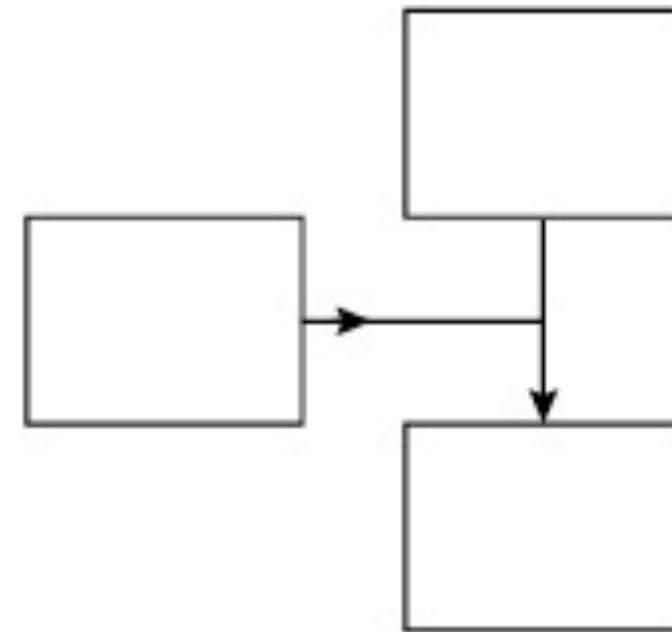
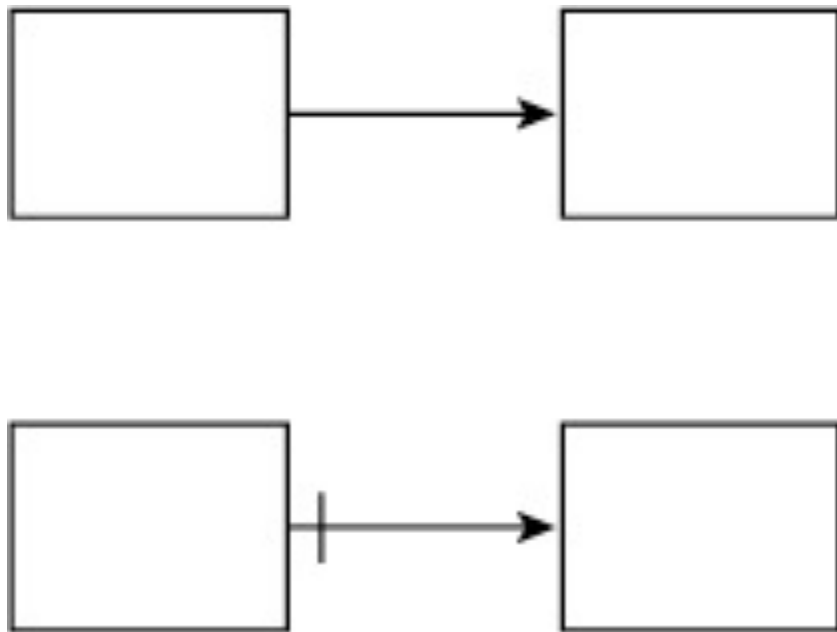
travesías

ciudad abierta





[IZQUIERDA] UNA ESTRUCTURA SIMPLE DE ÁRBOL
[DERECHA] LA MISMA ESTRUCTURA DIAGRAMADA DE FORMA DIFERENTE
JESSE JAMES GARRETT



[ARRIBA IZQUIERDA] FLECHA INDICA MOVIMIENTO CORRIENTE ABAJO HACIA EL FIN DE LA TAREA
[ABAJO IZQUIERDA] BARRA CRUZADA INDICA QUE EL MOVIMIENTO CORRIENTE ARRIBA NO ESTÁ PERMITIDO
[DERECHA] FLECHAS MÚLTIPLES CLARIFICAN LA DIRECCIÓN

JESSE JAMES GARRETT

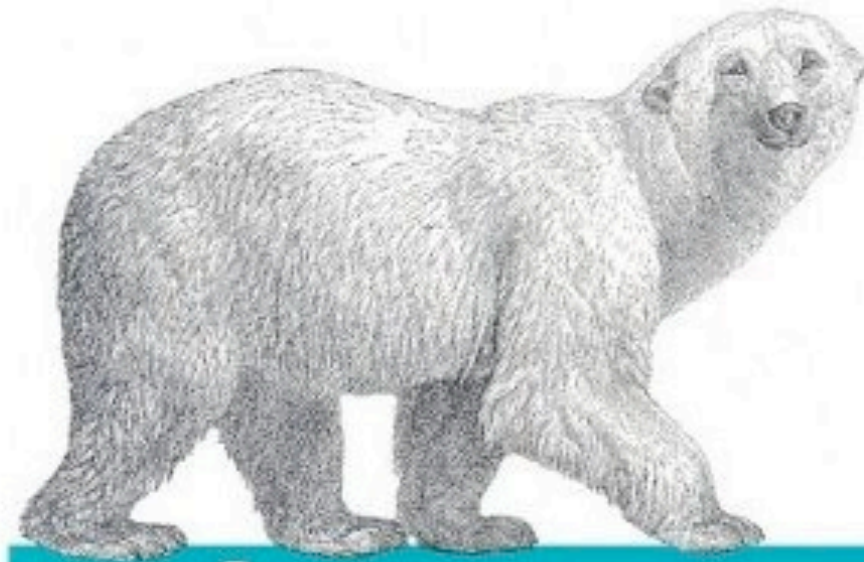


RICHARD SAUL WURMAN

“EL ESTUDIO DE LA ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN CON EL OBJETIVO DE PERMITIR AL USUARIO ENCONTRAR SU VÍA DE NAVEGACIÓN HACIA EL CONOCIMIENTO Y LA COMPRENSIÓN DE LA INFORMACIÓN”

Designing Large-Scale Web Sites

2nd Edition



Information Architecture

for the World Wide Web

O'REILLY®

Louis Rosenfeld & Peter Morville

LOUIS ROSENFELD Y PETER MORVILLE

“EL ARTE Y LA CIENCIA DE ESTRUCTURAR Y CLASIFICAR SITIOS WEB E INTRANETS CON EL FIN DE AYUDAR A LOS USUARIOS A ENCONTRAR Y MANEJAR LA INFORMACIÓN.”

ARQUITECTOS

DE LA INFORMACIÓN

DOCUMENTACIÓN

ARQUITECTOS
DE LA INFORMACIÓN

DOCUMENTACIÓN

PERIODISMO

ARQUITECTOS
DE LA INFORMACIÓN

ARQUITECTOS DE LA INFORMACIÓN

DOCUMENTACIÓN

PERIODISMO

PSICOLOGÍA

ARQUITECTOS DE LA INFORMACIÓN

DOCUMENTACIÓN

PERIODISMO

PSICOLOGÍA

COMPUTACIÓN

ARQUITECTOS

DE LA INFORMACIÓN

DOCUMENTACIÓN

PERIODISMO

PSICOLOGÍA

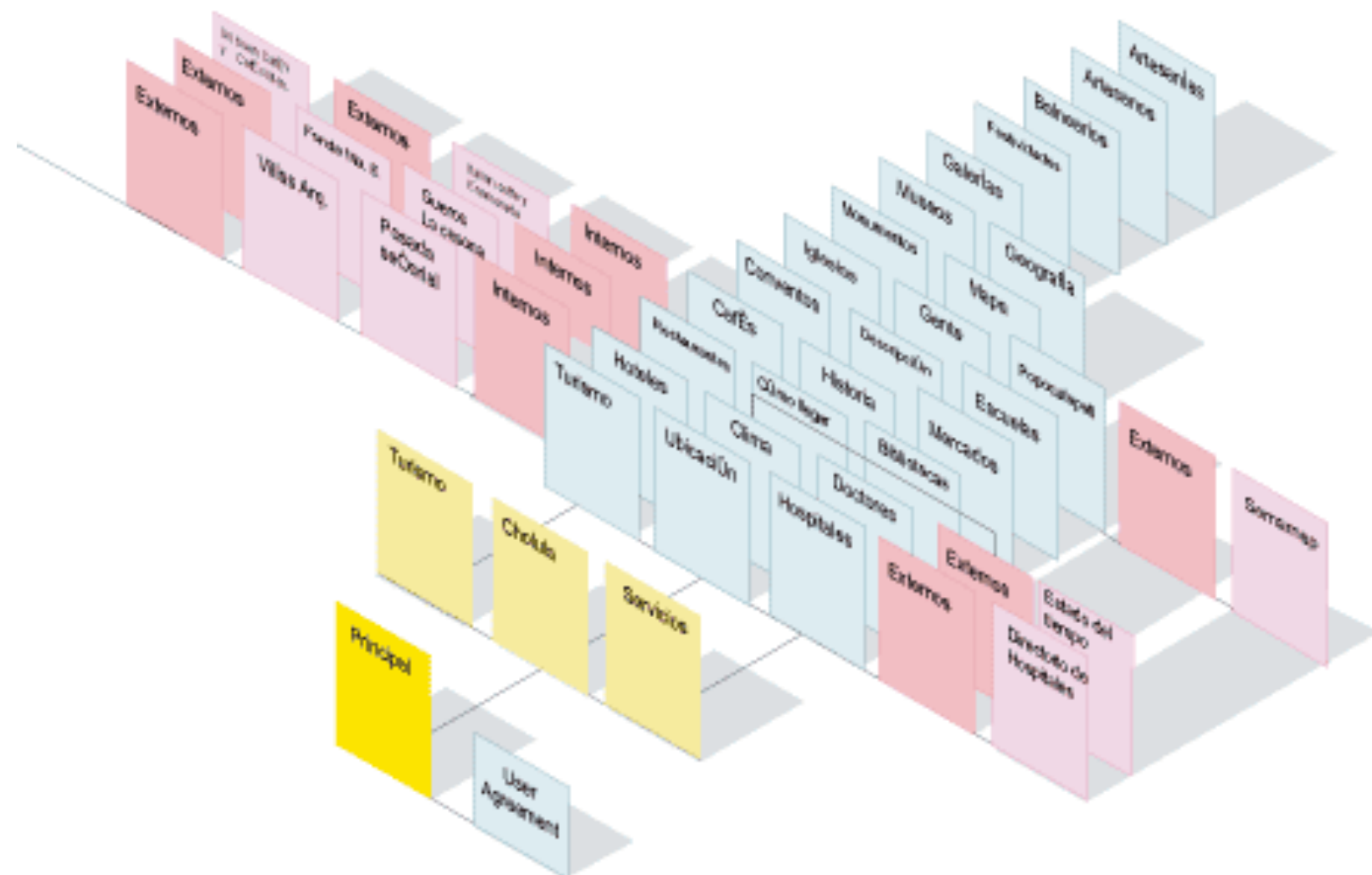
COMPUTACIÓN

DISEÑO

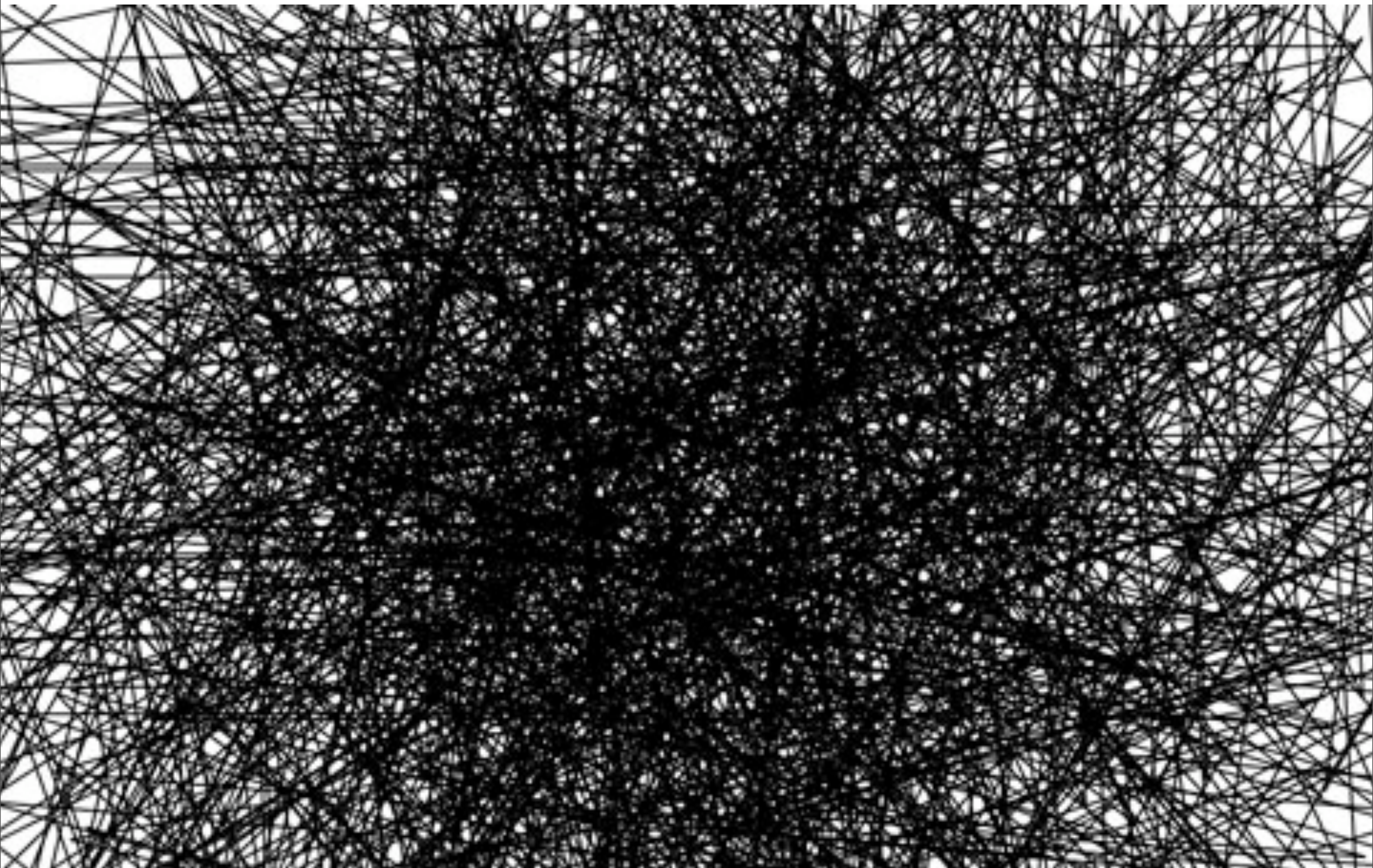
SISTEMAS DE CLASIFICACIÓN DE INFORMACIÓN

CLASIFICAR

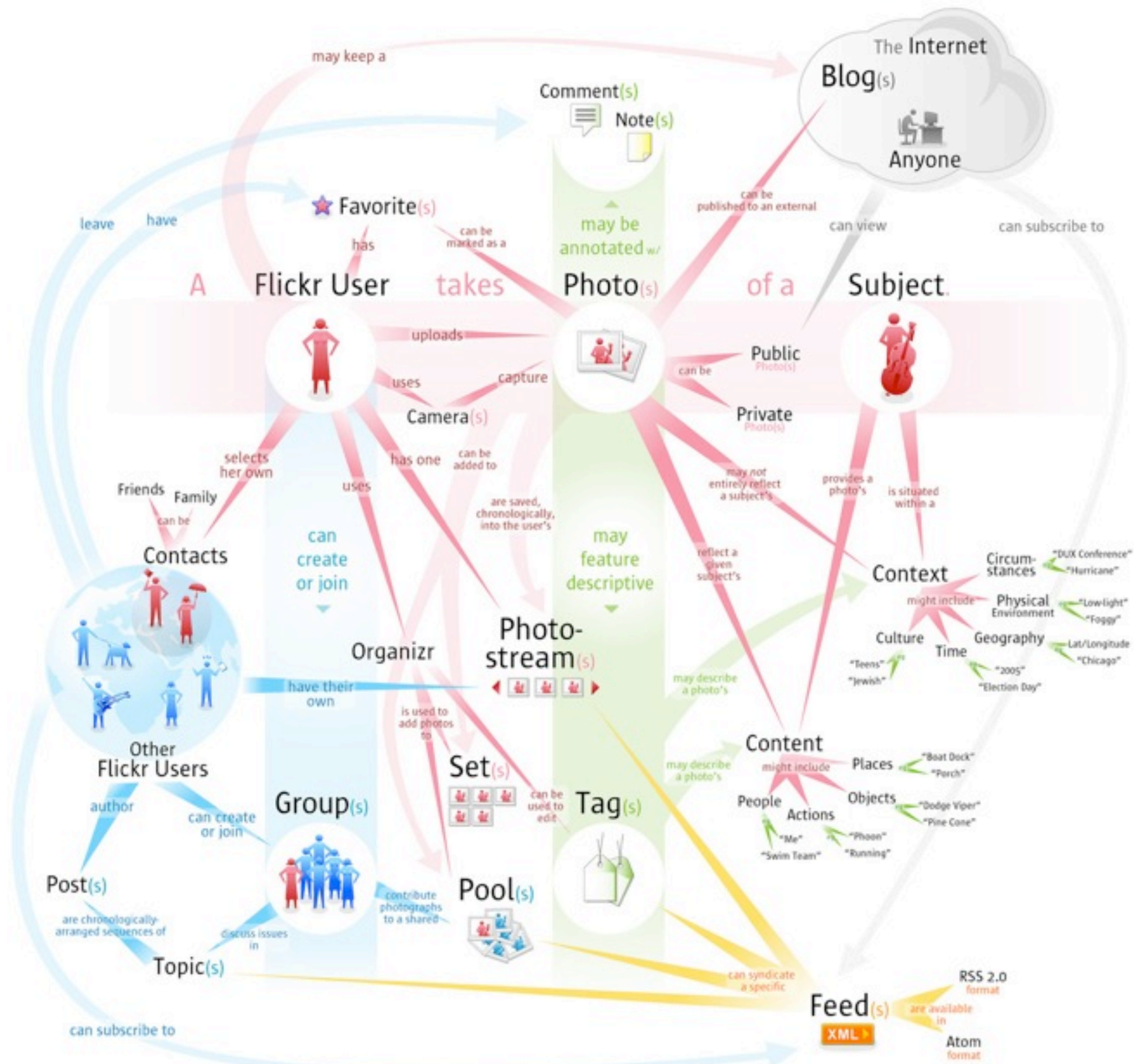
LA TAREA DE CLASIFICAR PODEMOS DEFINIRLA COMO LA ACTIVIDAD DE AGRUPAR LOS ELEMENTOS DE INFORMACIÓN DE ACUERDO A ATRIBUTOS O PROPIEDADES COMUNES ENTRE ELLOS



AL DISEÑAR UN **SISTEMA DE INFORMACIÓN** ADOPTAMOS A VECES UNA TENDENCIA A ABARCARLO TODO Y SOLUCIONAR UN GRAN PROBLEMA, EN TODOS SUS DETALLES, DE UNA SOLA VEZ.



CUANDO LA REALIDAD ES QUE AL DESARROLLAR UN PROYECTO QUIZÁ DEBAMOS PONER EN MARCHA UNA **MAQUINARIA COMPLEJA**, QUE ACTUALMENTE NO PUEDE LLEGAR AL MÁXIMO DE SUS POSIBILIDADES E IMPLICACIONES, PERO PARA LAS CUALES DEBEMOS IR TRAZANDO HITOS Y APOYOS.



LOS 3 MOMENTOS

SEPARAR EN PEQUEÑOS PASOS

IDENTIFICAR VÍAS ESPECÍFICAS

TOMAR CONCIENCIA DE LOS RECURSOS

PEQUEÑOS PASOS

DEFINIR UN SISTEMA DE CLASIFICACIÓN ES ELEGIR EN BASE A QUÉ ATRIBUTOS VAMOS A AGRUPAR LOS CONTENIDOS Y CÓMO VAMOS A ORGANIZAR ESTOS ATRIBUTOS.

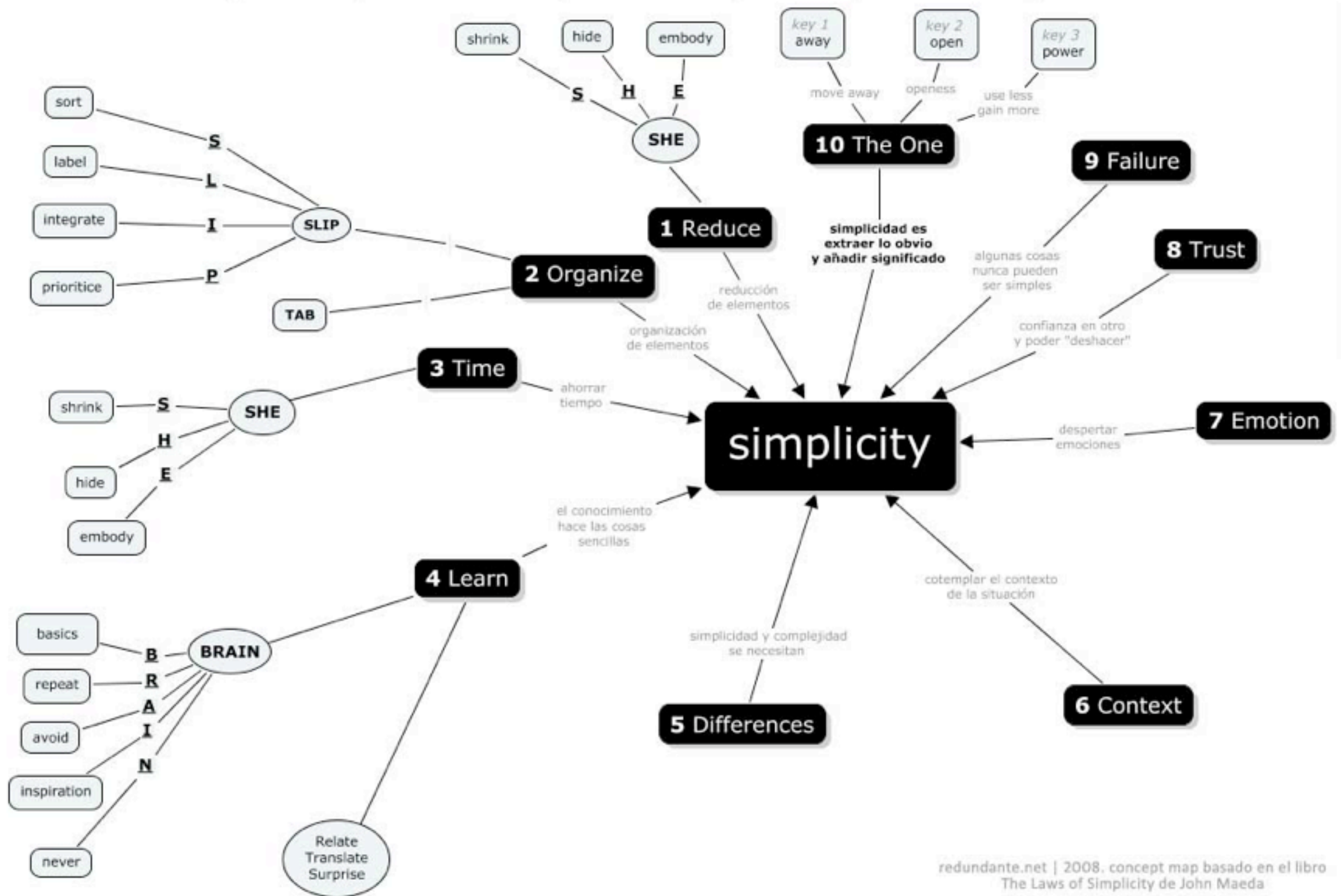
VIAS ESPECIFICAS

TRANSFORMA LOS DATOS NO ORGANIZADOS NI
ESTRUCTURADOS, EN INFORMACIÓN ÚTIL Y UTILIZABLE

EL RECURSO

LAS LEYES DE LA SIMPLICIDAD
(JOHN MAEDA)

Mapa conceptual de las Leyes de la Simplicidad (John Maeda)



REDUCIR

EL MODO MÁS FÁCIL DE LOGRAR SIMPLICIDAD ES A
TRAVÉS DE UNA REDUCCIÓN ACUCIOSA



ORGANIZAR

LA PREGUNTA MÁS RELEVANTE “¿QUÉ VA CON QUÉ COSA?”

LA ORGANIZACIÓN CONSIGUE HACER VER A UN SISTEMA COMO SI FUESE MENOR A LO QUE ES.



TIEMPO

CUANDO ESTAMOS OBLIGADOS A ESPERAR, LA VIDA
PARECE SER INNECESARIAMENTE COMPLEJA.

